Editorial

Chegamos à segunda edição desta nova fase do CyanZine. Ainda espero contribuições, algumas prometidas e outras ainda não. Todos são bem-vindos! Veja no final da revista as instruções caso também queira participar!

Nesta edição de maio, o cordel **O Pastor e o Cientista** apresenta o debate de duas pessoas, cada uma defendendo seu próprio ponto de vista. Foi o primeiro da série **Peleja na Tela**, que brinca com a dinâmica dos programas de auditório. Trata-se de um cordel já publicado (inclusive em versão impressa), mas que ganha agora uma nova edição, digital e gratuita.

O outro destaque é o conto clássico de Machado de Assis: **A Igreja do Diabo**. Caso ainda não o conheça, não perca a chance de apreciá-lo nesta edição do CyanZine! É uma obra prima da ficção especulativa (apesar de não ligada aos gêneros habituais).

No mais, você verá alguns artigos interessantes aqui e ali, coletados de vários cantos (onde a licença é compatível; com os devidos créditos).

Quanto às **Sementes do Mundo Inferior**, mês que vem começarão a ser publicadas no CyanZine. Não perca a próxima edição!

CyanZine #09

Criação e desenvolvimento: Cárlisson Galdino

Edição e Diagramação: Cárlisson Galdino

Ilustração de Capa: Abbye HDR 3, de Wess4u.

Wiki do CyanZine:
http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start

Índice

Novidades!

Sina, uma Novela Retrofuturista

Sina é uma daquelas histórias que se começa a escrever e se para, retomando a narrativa 10 anos depois. Após longo período, retirei da gaveta, revisei, reformulei e já está concluída e publicada. A história mostra em 60 episódios a aventura do poeta Mário Dantes em um Brasil alternativo. Criaturas sobrenaturais e loucuras variadas. Na Amazon como ebook e pela Amazon internacional em versão impressa.

Mais uma Oitava

O cenário amplo de Fantasia Medieval para XR-III nasceu como uma adaptação da trilogia Escarlate. Agora foi expandido e preparado para receber a nova novela **As Sementes do Mundo Inferior**. Muita coisa acrescentada, incluindo mecânicas de magia e uma pá de deuses menores. Gratuito no DrivethruRPG!

RPGCon 2022

A Convenção de RPG On Line deste ano ocorrerá no final de maio (dias 27 a 29), com palestras, oficinas e, claro, mesas de RPG! É um evento totalmente online, portanto bem acessível não importa onde você esteja.

É um local muito bom para divulgar e conhecer jogos independentes e seus autores, empresas que trabalham com RPG, caso e ideias, podcasts, canais... Enfim, não apenas o RPG em si, mas vários componentes culturais que orbitam ao seu redor.

Confira a programação do evento e mais informações sobre ele no site do evento: https://rpgcon2022.com.br. Lá você encontra inclusive um guia completo em PDF.

Comunicação

CyanZine está organizado no wiki http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start. Lá você tem acesso às edições anteriores. Também está sendo organizada uma relação de blogs que usem a mesma licença da publicação.

As novas edições estão sendo publicadas em:

- Biblioteca Cordéis – http://livros.cordeis.com
- Archive – https://archive.org/
- Telegram – https://t.me/ecordel
- Whatsapp - 82 9414-2235

Outras formas de distribuição poderão ser usadas e serão divulgadas no wiki e em edições futuras do CyanZine.

Para divulgações relacionadas a cordel, RPG ou fantasia especulativa, dúvidas, comentários e etc, envie email para cordeis@yandex.com.

O
Mundo
Inferior
CYAN ZINE
#09

Canção dos Reinos R2

A novela **Sementes do Mundo Inferior** ainda não começou, mas a nova versão do cenário **Canção dos Reinos** já está publicada!

O cenário que começou como uma adaptação do mundo da minha trilogia **Escarlate** traz agora muita novidade.

As regras básicas para magia de mago foram iniciadas. É interessante porque nesse mundo há linhas de magia, então esse primeiro desenho de quais linhas são essas e de que tipo de coisa se pode fazer em cada linha se tornam ponto chave para uso e expansão do conceito. Estão apresentadas variações para contemplar o uso de feiticeiros e bruxos.

A magia de bardo também foi delineada. Para bardos, há 7 campos harmônicos que, similares às linhas, cobrem tipos de magia diferentes. Nesse caso, são ligados aos campos harmônicos do estudo real de música, apenas como referência. As mecânicas tentam abranger composições, execução musical em conjunto e outras peculiaridades.

Também há, claro, regras básicas para clérigos e paladinos. O ponto fraco de todos esses sistemas de magia no momento são as magias propriamente, que ainda são bem poucas. Com

o uso do cenário, novas magias devem aparecer e melhorar tudo ainda mais.

Foi determinado aqui que há deuses (os já apresentados na primeira edição, que são adorados em qualquer plano) e deuses menores (fruto de apoteose, de menor poder e adorados apenas em um plano ou continente. Deuses têm clérigos e paladinos, mas deuses menores têm os bruxos.

Cada bruxo tem um objeto que precisa usar como foco de magia e vínculo com seu deus. O objeto exato varia de entidade para entidade.

Em Klavorini são apresentados 5 deuses menores, incluindo o já citado Doth, o dragão de Awra, e a Holodevin, que criou uma ordem alternativa de “paladinos” que usam estrela de xerife.

Em Galdentur são apresentados 13 deuses menores, boa parte deles dragões do Reino dos Deuses. Um deles é Vorgacnaran, o Rio Gélido. Um deus orco maligno que perdeu uma guerra há um bom tempo e sumiu desde então. Nessa guerra ele traiu seus bruxos, transformando-os em suas marionetes. Único que se tem notícia de ter feito algo semelhante.

Foram detalhadas minimamente algumas espécies pensantes. Além das clássicas como anão, elfo e gnomo, tem os cambions e povo-

lagarto e até espécies próprias, como os efanos.

Os metais próprios desse mundo são uma nova característica do cenário. O metal rosado Orichalcum é a chave para muita coisa boa, muitas ligas metálicas de propriedades bem interessantes.

O principal acréscimo, porém, é o detalhamento do plano de Galdentur. São 16 reinos em Galdentur Norte. Diferente de Klavorini, Galdentur apresenta uma riqueza de espécies inteligentes.

Jorneik é o estado mais democrático e receptivo.Uzokir é o nobre reino humano ao norte, mas há um outro reino humano a leste, onde pessoas têm costumes diferentes. Inspirado na cultura oriental, é o reino de Yoshidan. A floresta Verdeluz é o reino dos elfos, enquanto os anões têm Mitronus e Minas Leste. A novela se passará em Varmadum, o reino mais ao sul do continente, que é mais estruturado sob o solo.

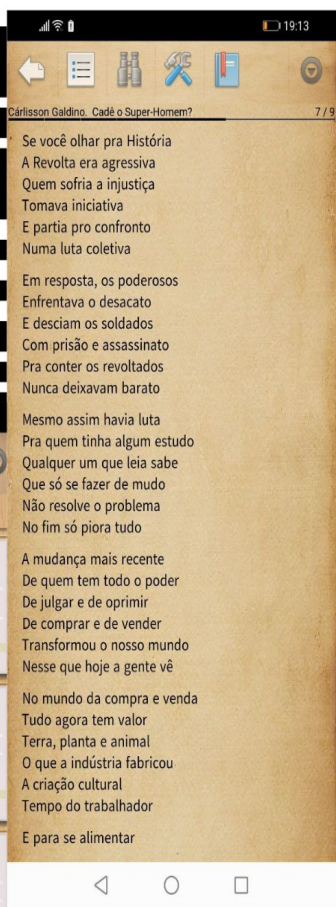
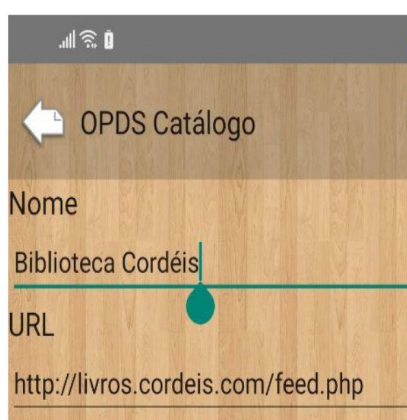
A nova versão do cenário está disponível gratuitamente no DrivethruRPG.

Cárlisson Galdino

UMA BIBLIOTECA DE EBOOKS GRATUITOS?

Biblioteca Cordéis é uma biblioteca de livros digitais disponibilizados gratuitamente! São mais de 100 livros, incluindo novelas de aventura, contos, cordéis e materiais para RPG.

O melhor é que você pode acessá-la tanto através do seu navegador como navegar diretamente por seu conteúdo usando um leitor de livros digitais que suporte OPDS!

No **Cool Reader**, por exemplo, adicione Catálogo com essas informações e poderá navegar nos ebooks em EPUB.

HTTP://LIVROS.CORDEIS.COM

Literatura
de
Cordel
CYAN ZINE
#09

Poesia Assimétrica

Poesia é formada essencialmente por versos (ou linhas). Elas podem ser agrupadas em estrofes. A técnica poética envolve principalmente a rima, a métrica e o ritmo, que está relacionado à métrica.

Na maioria das vezes, sinto que se espera da poesia uma estrutura simétrica, pelo menos daquela poesia que não chutou modernamente o pau da barraca. Especialmente em poesias mais longas e/ou mais técnicas mesmo, como ocorre na Literatura de Cordel.

Na verdade, não deveríamos estar tão preocupados com a simetria. O provável gênero poético mais famoso do mundo, o soneto, é assimétrico: tem duas quadras (estrofes de quatro versos) e dois tercetos (estrofes de três versos). Meus cordéis costumam ser muito simétricos, mas já vi cordéis assimétricos muito bacanas. Chico Pedrosa, por exemplo, tem trabalhos maravilhosos em que aparecem estrofes de estrutura diferente no meio da narrativa.

Outra “regra silenciosa de simetria” diz respeito à métrica. Quanto a essa, já escrevi sonetos (e outras poesias) que chamei à época de heterométricos, mesclando duas métricas em

uma mesma poesia. Por exemplo, em O Duelo da Estrela:

A espada pesa, o ombro
Não é o aço
Mais um passo, um tombo
E outra reza

Ou no Cárcere da Arte:

Você pelas margens do meu caderno
Não te quero
Em juras e loucuras sem sentido
Como uma musa d'além desse mar

O estilo de cantoria popular Toada Alagoana também oferece essa dupla métrica. Partindo de uma sextilha, se intercalam três versos menores, que funcionam como eco (rimando inclusive) com os versos que não teriam rima, caso se mantivesse como sextilha. Para entender melhor:

O cordel é poesia
Todo dia
Tem um poeta nascendo
MC, tem repentista
Sonetista
A arte desenvolvendo
Nossa arte e cultura
Traz a cura
Pra um mundo quase morrendo

A estrutura de certas estrofes pode servir também para demarcar capítulos, para determinar momentos e climas da poesia, recurso que pode ser bem útil em uma poesia mais longa. Letras de música também costumam ter pegadas diferentes, nem que seja apenas para diferenciar o refrão do restante.

Ah, e a poética assimétrica está na Literatura de Cordel há muito tempo, é só ver uma peleja antiga.

Cárlisson Galdino
16/01/2022 - http://blog.cordeis.com/

O Pastor e
O Cientista
Cordel de Cárlisson Galdino
PELEJA
NA TELA
O Pastor e o
Cientista
Cárlisson Galdino
Publicado no Cyanzine em maio de 2022
CYAN ZINE
#09

Estamos apresentando
Na nossa televisão
Nossa Peleja na Tela
Pra quem quer ver discussão
Toda semana são dois
Brigando em opinião

Nessa peleja de hoje
O pastor teologista
De nome João Divino
Enfrentando o cientista
Que se chama Pedro Antônio
Quero que você assista!

Pastor João, nesse canto
Com sua Bíblia na mão
De terno bem arrumado
E muita disposição
Tá pela Fé, pela Igreja
E toda Religião

Professor Pedro, cês vejam
Pesquisa, além de estudar
É entendido na Física
Quântica e na estelar
Com todos apresentados
Podem, os dois, começar!

— Quero começar dizendo
Pra quem assiste, perdão
Eu acredito em Ciência?
Por Deus, eu juro que não!
E digo mais pra vocês
Ciência é cria do Cão

Pois a Ciência é atraso
Na Bíblia pode ser lido
Questionar planos de Deus
É um erro descabido
Sei que a Ciência nasceu
Foi do fruto proibido

Eu acho muita ousadia
Muita cabeça pensante
Querer saber mais que Deus
Em estudo delirante
Pra mim todo cientista
É ateu e arrogante

— Saudações, gente de casa
E a você, que não merece
Já começou tão nervoso
Não tou na sua quermesse
Acho ousado é tu falar
Daquilo que não conhece

Vir falar de arrogância
Pra destratar a Ciência?
Quando a Fé, segundo a História
Levou a morte a quem pensa
E você grita: “Arrogância!”
Isso é uma indecência

Arrogância é um sujeito
Matar outro cidadão
Por acreditar em algo
Devido à Religião
Sem achar prova nenhuma
Só com a convicção

— Quer ver como a tal Ciência
É coisa do Satanás?
A Bíblia fala de Deus
Criou todos animais
Aí vem esses sabidos
Querer botar Deus pra trás

Dizem: *"os seres se mudam*
É a nossa teoria"
Do nada nasceu um vírus
(Só se for da putaria)
Que foi virando nos bichos
Como da noite pro dia

Eu acho uma palhaçada
Teoria da Evolução
Prefiro a minha teoria
Que Deus fez a Criação
Se o meu avô foi macaco
O seu avô foi o Cão!

- É triste ver um sujeito
Sem nenhum conhecimento
Por exemplo, *"teoria"*
Não é só um pensamento
É fruto de muito estudo
Comparação e experimento

Essa Evolução demora
Não é da noite pro dia
Só com muitas gerações
A nova espécie se cria
E o que cê tem é hipótese
Não é uma teoria

Talvez você leia a Bíblia
De um jeito equivocado
A Criação pode ser
Em sentido figurado
Ao pé da letra não foi
Tá testado e comprovado

— Arrogante cientista
É mesmo como eu dizia
Abestalhado, eu estudo
A Bíblia à noite e de dia
Tá pra nascer um ateu
Que me ensine Teologia

E o seu estudo maluco
Que vem mentir pro meu lado!
Que diz que a Terra é redonda
Só falta o Sol ser quadrado
E diz que a Terra se mexe
Enquanto o Sol tá parado

Pra mim é muita mentira
De ateu de espírito mau
Pra ameaçar nossa fé
Nosso mundo divinal
Inventando coisas como
O aquecimento global

— Sobre o formato da Terra
E o movimento astral
Quem duvidar pode ver
Um experimento legal
Te passo, eu costumo usar
No ensino fundamental

E o Aquecimento Global
Tem muito estudo já feito
Não tem estudo que negue
Feito por quem tem respeito
Isso entre os cientistas
Hoje já é muito aceito

Questionar Ciência é bom
Ciência né Religião
A gente teima um com outro
Repete os testes, se não
Dá certo, divulga tudo
Se dá, faz confirmação

— Deus disse para seus filhos
Demônios te tentarão
Questionarão sua fé
Com palavras de ilusão
Vocês são bastante espertos
Só que não me enganam não

Quando eu morrer, no futuro
Minha fé vai me salvar
Você não tem salvação
A menos, queira aceitar
Jesus, Senhor, na sua vida
Para nunca mais pecar

A Ciência é só blasfêmia
Arrogância que não passa
É a *"Teologia"* do ateu
Que não tem a menor graça
Ela é o atraso do mundo
É a fonte da desgraça

— Ciência já causou mal
Morte e destruição
Mas nisso ela é diferente
Do que fez a Religião?
Que moveu guerra matando
Em Cruzada e Inquisição?

Mas a Ciência é a causa
Do que existe hoje em dia
Das invenções mais diversas
Toda a Tecnologia
Até nas coisas mais simples
Ciência ajudou na cria

Até notei que o senhor
Mesmo gritando nervoso
Tem um celular no bolso
Que é outro fruto engenhoso
Da Ciência. Dê pra mim
Já que é obra do tinhoso!

Aqui termina o programa
Peleja na Tela, João?
Quer direito de resposta?
Mas não tem mais tempo não
Cada um teve seu tempo
Talvez numa outra edição

Espero tenham gostado
Aprendido a lição
É sempre bom entender
Ver alguma discussão
Quem ganhou essa de hoje?
Tire a sua conclusão!

FIM

Cordel #49 na contagem do autor. 3ª Edição

wiki.cordeis.com

Um método para gerar senhas seguras e fáceis de lembrar!

Vários universos de nomes para quem precisa nomear conjuntos

Tudo sobre o sistema de RPG Multimodo XR-III

Tudo sobre o projeto Cordel Encastelado (incluindo as edições)

Cordelaria Castelo do Tempo e produções

Tudo sobre o projeto CyanZine Incluindo os episódios antigos e os novos!

Visite a base de conhecimento

wiki.cordeis.com

Role Playing
Game
CYAN ZINE
#09

XR-III – Modo Micro

Este documento que você tem em mãos é o XR-III – Modo Micro. Trata-se de um sistema genérico e altamente reduzido para jogos de RPG. Esta versão está sendo distribuída como um convite a todos que tenham interesse não apenas em jogar RPG como publicar adaptações, cenários, aventuras e suplementos.

Se gosta de publicar, o Modo Micro é especialmente interessante para a publicação de kits! No contexto do XR-III, um kit é uma publicação que traz uma aventura pronta para ser mestrada, personagens prontos para participar desta aventura e todo o conteúdo de regras e ambientação necessários. Enfim, um kit para jogar RPG. Espero que aprecie o resultado de mais este trabalho.

XR-III - Modo Micro

XR-III é um sistema de regras multimodo, ou seja, que permite seu uso com conjuntos diferentes de regras. Isso torna o sistema adaptável para qualquer situação: grupo experiente ou iniciante, história de aventura ou de horror...

O Modo Micro foi criado para RPG infantil, para iniciantes ou aventura despretensiosa. Nele as

regras são mínimas e os personagens tendem a durar mais.

Atributos, Vitalidade e Fadiga

Cada personagem possui 3 atributos: Físico, Mente e Espírito. Determinam essas 3 condições do indivíduo e variam de 1 a 7, sendo que 5 é o máximo para humanos normais.

Cada personagem tem Vitalidade Física equivalente a 3 vezes o valor do seu atributo Físico. Esta vitalidade é o quanto seu personagem pode resistir a golpes antes de morrer.

Cada atributo em uma Fadiga própria. Ações cansativas demais custam pontos de fadiga. Lançar magias custa fadiga mental. Quando alguma fadiga de um personagem chega a 0, o personagem desmaia. A quantidade inicial de cada fadiga é 4 vezes o valor do atributo.

Domínios e Manobras

Domínios são um meio termo entre classes de personagem ou profissões e perícias ou conjuntos de habilidades. Cada domínio está ligado a um atributo. Habilidades como Caratê, Contabilidade e Dobra de Ar são exemplos de domínios. São características que definem o personagem.

Manobras são técnicas específicas e sempre estão ligadas a algum domínio do personagem. Para usar uma manobra, o jogador precisa dizer que está utilizando e como. Então ele faz um teste de domínio. Se passar, ele conseguiu utilizar a manobra. Independente de funcionarem, manobras sempre causam fadiga no atributo relacionado.

Natureza, Arquétipos e Detalhes

A condição do personagem pode ser diferenciada devido à sua Natureza. Caso seja de uma espécie diferente ou possua implantes cibernéticos. Enfim, a natureza muda o personagem e lhe traz outras características próprias dessa natureza.

Cada personagem se encaixa em um arquétipo, que é uma forma de entender sua personalidade. Detalhes são informações complementares de aparência, gostos, medos e motivações.

Testes de Atributo e Domínio

Para testar um atributo, role um dado comum (6 faces) tentando um valor menor ou igual ao do atributo. Domínios são testados de maneira similar, mas você deve somar o nível do Domínio ao valor do atributo.

Combate e Fator Armadura

Cada ataque exige um teste de domínio apropriado. Cada golpe bem-sucedido reduz a vitalidade do oponente em 1 ponto. O uso de armas ou se tratar de um personagem poderoso pode aumentar o dano causado.

Caso o personagem tenha algum nível de Fator Armadura, sua armadura absorve aquele número de pontos de dano por rodada. Se ele receber mais de um ataque na mesma rodada, a contagem do FA se aplica à soma desse dano todo e não a cada dano individualmente.

Evolução por Estrelas

Ao término de cada aventura, cada um dos personagens dos jogadores deverá ganhar:

- 3 estrelas se a missão foi um sucesso.
- 2 estrelas se o sucesso foi pacial
- 1 estrela se deu tudo errado

Com as estrelas, o jogador pode melhorar:

Atributo ou **Domínio**: custa 10 estrelas aumentar o nível de um atributo ou domínio em 1. O valor não pode ser maior que 7.

Manobras: Aprender uma manobra também custa 10 estrelas, mas o mestre tem que aprovar.

Vitalidade e **Fadiga**: Até o limite de 10X o valor do atributo, você pode aumentar os pontos de Vitalidade ou Fadiga. Cada ponto custa 1 estrela.

Cenários , Suplementos, Modos e Kits

No XR-III, cenários trazem regras complementares e detalhamento para mundos de aventuras próprios. Suplementos trazem regras, listas e, de modo geral, suplementos. Modos são conjuntos de regras próprios para você jogar XR-III de outro jeito.

Um kit é um conjunto com tudo o necessário para você jogar com seus amigos. Isso significa: regras resumidas, cenário resumido e uma aventura pronta.

Se você gostou do XR-III Micro pode continuar jogando ou migrar para um modo mais sofisticado como o Modo Básico ou o Modo Passatempo.

Físico, Mente e Espírito?

Se você tem experiência com outros sistemas de RPG talvez tenha estranhado a escolha dos 3 atributos. Físico agrupa características físicas como força e destreza, enquanto Mente agrupa as intelectuais e Espírito as transcendentais, sociais e perceptivas. Outros modos de XR-III trazem um melhor detalhamento disso. A partir do Modo Básico, cada nível de atributo precisa

de uma descrição, o que torna o personagem mais detalhado do que no modo micro.

Criação de Personagens

Primeiro defina o arquétipo e natureza (se aplicável).

Então você deve distribuir pontos assim:

- 7 pontos de atributo, sendo que eles não podem ter nível maior que 5
- 3 pontos de domínio
- 1 manobra (o mestre decide se concede ou não)

Itens, detalhes e outros dados podem ser definidos à vontade, mas com supervisão do mestre para evitar abusos.

Para cada detalhe que prejudique o personagem (que seja de fato um defeito), conte duas estrelas. Para detalhes neutros, uma estrela.

Então gaste todas as estrelas na ficha. O personagem não pode começar com "estrelas" ainda. Tem que usar todas as estrelas iniciais.

Cárlisson Galdino

Cordéis
do
Bardo

Ficção
Especulativa
#09
CYAN ZINE

O Tio dos Diálogos

Estava revisando Escarlate III quando me deparei com uma inovação estilística de que nem me lembrava mais. Tem a ver com diálogos.

Existerm várias formas de expressar diálogos em um texto, isso é fato. Qual a melhor? Depende. Para texto teatral, por exemplo, é bom o formato com o nome do personagem antes da fala:

> *A sala está montada com uma iluminação parcial*
>
> *Clarice: E aí? O que você tinha para me dizer?*
>
> *Celso: Para quê a pressa? Podíamos aproveitar melhor o vinho antes de entrar nesse assunto.*

Para quem não lembra ou não viu, foi a estratégia que adotei para Warning Zone.

Existe a forma das aspas, onde as falas ficam entre aspas. E existe a dos travessões:

> *A sala está montada com uma iluminação parcial*

— E aí? O que você tinha para me dizer? — Clarice encara o recém-chegado Celso

— Para quê a pressa? Podíamos aproveitar melhor o vinho antes de entrar nesse assunto.

Como se vê, uma desvantagem deste método (assim como o das aspas) é que, por não ter na notação um espaço já certo para dizermos quem falou, precisamos complementar o texto com essa informação.

Não gosto de usar aspas porque prefiro utilizá-las para narrar pensamentos.

Além desta desvantagem, existem outras. A principal que vejo é a continuidade da fala, com ou sem interrupção. Vamos voltar um pouco. Se você utiliza travessão ou aspas, precisa identificar quem falou.

— E aí? – Clarice pergunta.

— E aí o quê? — Celso responde, olhando de lado.

— O que você queria? — Clarice insiste.

— Ah, sim, sabe o Flavio? — Celso pergunta a encarando.

— Não, que Flavio? — pergunta Clarice, tentando puxar pela memória.

— Aquele da praça! — Celso tenta explicar melhor.

Como você pode facilmente notar, fica muito cansativo um texto assim. Por isso, é comum utilizar o mínimo possível de referência a quem falou. A gente tenta deixar claro quem falou primeiro e em segundo então subentende-se que as falas se alternam. Só se torna necessário descrever algum comportamento diferente complementar de algum dos interlocutores. Vê se não melhora:

— E aí? — Clarice pergunta.

— E aí o quê? — Celso responde, olhando de lado.

— O que você queria?

— Ah, sim, sabe o Flavio?

— Não, que Flavio?

— Aquele da praça!

Eu acho muito melhor. Mas isso leva ao problema de que eu falava. O que chamo de fala continuada acontece quando você narra uma fala e logo em seguida narra outra fala do mesmo personagem. Exemplos:

Flavio: Você não vai beber?

Clarice simplesmente não responde.

Flavio: Então eu vou tomar o restante do vinho.

Clarice não comenta nada.

Flavio: Tá, era Otávio e não Flávio. Você está certa!

Clarice: Está vendo? Eu não conheço nenhum Flávio da praça. Agora o Otávio já é diferente. Eu me lembro daquele dia que a gente saiu pra tomar sorvete e passamos na banca de revistas. Ele estava encostado naquela estátua de… Como é que chama mesmo? Daquele político antigo da cidade! Enfim, o Otávio é primo do Juarez, se você se lembra. É, acho que não. Mas ele estudou com a gente no segundo ano. Otávio tinha uma mania de ficar ouvindo conversas dos outros pra depois escrever histórias mudando só os nomes dos personagens, o que eu sempre achei muito inadequado. Expõe intimidades da gente! Mas ele chegou a publicar histórias assim. Quer dizer, não foi em livro, foi em

um blog. E… Você não vai falar nada?

Então temos dois tipos de fala continuada. A primeira é a pausa na expectativa de uma fala do interlocutor, que não vem. A segunda é a de uma fala muito grande, que seria de muito mais confortável leitura se apresentada em mais de um parágrafo.

Na notação dos travessões, eu tenho resolvido o problema assim:

— *Você não vai beber?*

— *…*

— *Então eu vou tomar o restante do vinho!*

Acho que funciona bem para esses casos. Já para as falas naturalmente longas, uma solução pode ser o uso de aspas para a continuação da fala.

— *Está vendo? Eu não conheço nenhum Flávio da praça. Agora o Otávio já é diferente.*

"Eu me lembro daquele dia que a gente saiu pra tomar sorvete e passamos na banca de revistas. Ele estava encostado naquela estátua

de… Como é que chama mesmo? Daquele político antigo da cidade!"

Isso por um lado resolve, mas por outro confunde se você já está utilizando aspas para pensamentos. Se você já vem utilizando aspas para os diálogos, dependendo de como você atribui fala aos personagens pode gerar confusão também. Aí que entra o tio! O tio seria um travessão alternativo que representa continuação da fala anterior! A fala vazia (reticências) continua sendo interessante para representar que havia uma expectativa de fala. Veja como fica o exemplo:

— Você não vai beber?

— …

— Então eu vou tomar o restante do vinho.

— …

— Tá, era Otávio e não Flávio. Você está certa!

— Está vendo? Eu não conheço nenhum Flávio da praça. Agora o Otávio já é diferente. Eu me lembro daquele dia que a gente saiu pra tomar sorvete e passamos na banca de revistas. Ele estava encostado naquela estátua de… Como é que

chama mesmo? Daquele político antigo da cidade!

~ Enfim, o Otávio é primo do Juarez, se você se lembra. É, acho que não. Mas ele estudou com a gente no segundo ano.

~ Otávio tinha uma mania de ficar ouvindo conversas dos outros pra depois escrever histórias mudando só os nomes dos personagens, o que eu sempre achei muito inadequado. Expõe intimidades da gente! Mas ele chegou a publicar histórias assim. Quer dizer, não foi em livro, foi em um blog. E… Você não vai falar nada?

Pois é, esta solução eu bolei quando escrevia Escarlate III, há alguns anos. Hoje revendo, achei uma solução interessante e gostaria de registrar aqui. Vai que mais alguém também tem essas mesmas dificuldades e essa solução pode ser útil.

Cárlisson Galdino
2019/2021 – http://blog.cordeis.com

Resenha da Trilogia Athelgard de Ana Lúcia Merege

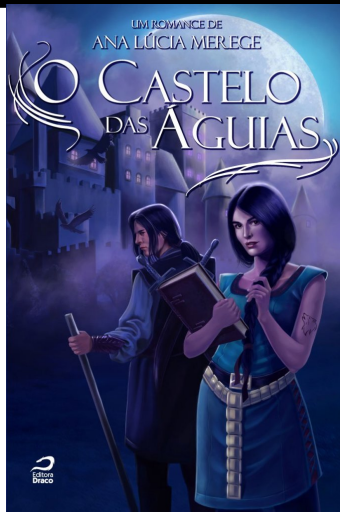
Uma saga de fantasia sensacional com um casal de protagonistas marcantes!

Como preparação para o **Escritacast 16 – Criação de Mundos de Fantasia – Entrevista com Ana Lúcia Merege**, que vai ser gravado ao vivo, nessa Sexta, dia 15 de Abril de 2022, às 20:00 no Canal Newton Nitro Youtube, li e recomendo a fantástica trilogia da autora!

Segue a resenha!

O Castelo das Águias (Athelgard #1)

Ana Lúcia Merege | 188 pgs, Kindle Edition, Draco 2012 | Fantasia, Romance | Lido de 08/4/22 a 10/04/22

> *"O Castelo das Águias, romance fantástico de Ana Lúcia Merege, é um lugar especial. Localizado nas Terras Férteis de Athelgard, região habitada por homens e elfos, abriga uma surpreendente Escola de Magia, onde os aprendizes devem se iniciar nas artes dos bardos e dos*

saltimbancos antes de qualquer encanto ou ritual. Apesar de sua juventude, Anna de Bryke aceita o desafio de se tornar a nova Mestra de Sagas do Castelo.

Aprende os princípios da Magia da Forma e do Pensamento e tem a oportunidade de conhecer pessoas como o idealizador da Escola, Mestre Camdell; Urien, o professor de Música; Lara, uma maga frágil e enigmática, e o austero Kieran de Scyllix, o guardião das águias que mantêm um forte elo místico com os moradores do Castelo.

Enquanto se habitua à nova vida e descobre em Kieran um poço de sentimentos confusos e turbulentos, uma exigência do Conselho de Guerra das Terras Férteis põe em risco a vida e a liberdade das águias.

Com o apoio de Kieran, Anna lutará para preservá-las, desvendando uma trama de conspiração e segredos que envolvem importantes magos do Castelo."

O livro trata da jornada da Mestra Anna de Bryke, a nova Mestra das Sagas na Escola de

Artes Mágicas de Vrindavahn, onde conhece Kieran, um belo professor que cuida das Águias Guerreiras, um dos pontos centrais da trama.

As Águias Guerreiras são animais que os magos, por meio de encantamentos, transformam em armas de guerra.

A trama flui rapidamente, com uma escrita cristalina e gostosa de ler. O mundo é muito bem delineado e gostei das tramas de romance e de intriga política, além da ideia genial de trabalhar temas de proteção aos animais em uma trama de fantasia medieval.

O livro tem um subtexto humanista muito interessante, com a trama trabalhando temas éticos e dando importância à dignidade, aspirações e capacidades humanas, particularmente a racionalidade, dentro de uma jornada de amadurecimento feminina.

A prosa é uma atração à parte. Frases bem cuidadas, linguagem ágil, agradável e cristalina. É o tipo de escrita característico de uma escritora que lê muito, dá para perceber um apreço pelo fluir da prosa, pelo modo como as frases são construídas, com o objetivo de mergulhar o leitor na narrativa. Gostei demais!

O único defeito é ser curto demais, mas a vantagem de ler agora, tantos anos depois, é que posso passar direto para os próximos dois livros da trilogia!

A Ilha dos Ossos (Athelgard, #2)

Ana Lúcia Merege | 296 pgs, Kindle Edition, Draco 2014 | Fantasia, Romance | Lido de 10/04/22 a 12/04/22

"Após ter derrotado seu maior rival, o mago Kieran de Scyllix deseja apenas deixar para trás seu passado de guerras e segredos e ser feliz ao lado de Anna. No entanto, a sede da jovem Mestra de Sagas por conhecimento e aventura nem sempre torna as coisas fáceis para o casal.

Durante uma viagem para encontrar uma confraria de bardos, ela desaparece misteriosamente, e Kieran é obrigado a seguir suas pistas através dos pântanos e mares de Athelgard. Pelo caminho ele irá encontrar aliados improváveis — barqueiros, religiosos e uma trupe de saltimbancos — e enfrentará piratas

> *e guerreiros, além de se deparar com seres que até então só vira em antigos livros de Magia. E a maior surpresa de todas o aguarda no destino final…*
>
> *A Ilha dos Ossos, romance fantástico de Ana Lúcia Merege, é o segundo da série iniciada por O Castelo das Águias (2011) no mundo de Athelgard. Inspirado nas lendas celtas e com grande sensibilidade artística, a autora cria personagens que habitam esse mundo que parece vindo de contos de fadas, mas nem sempre com finais felizes."*

Uma sequência excelente, que expande o mundo de Athelgard e envolve o leitor com uma história empolgante.

Em "A Ilha dos Ossos" temos o ponto de vista de Kieran, o amado mago e esposo de Anna, a protagonista de "Castelo dos Águias".

Em sua jornada para resgatar sua esposa das mãos de piratas, Kieran se revela ao leitor em toda sua complexidade, mostrando um amadurecimento visível da prosa que já era excelente de Ana Merege.

A narrativa segue fluida e em um estilo bem clássico, que me lembrou histórias como "A Ilha do Tesouro" de Robert Louis Stevenson.

As descrições são excelentes, passando de maneira clara a ambientação. Dentro da saga de Athelgard, "A Ilha dos Ossos" traz uma face mais sombria e naturalista do cenário, com Kieran tendo contato com a população mais miserável e distante dos luxuosos salões do Castelo das Águias e seus importantes habitantes.

O livro está cheio de cenas onde esse outro lado de Athelgard se faz presente, como os barqueiros que ajudam Kieran no começo de sua jornada, e o contato com os piratas e bandidos que escondem o mistério do desaparecimento de Anna.

A moralidade da saga de Athelgard também se torna mais cinzenta nesse volume, com Kieran andando no fio da lâmina de sua ética pessoal. Anna também está sensacional nesse livro, mesmo que apareça pouco.

O desejo dela de ter uma vida mais independente de Kieran deixou a personagem ainda mais interessante e revela novas facetas de sua personalidade através do modo como

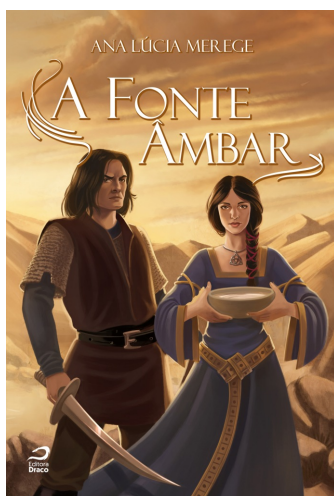
ela luta por sua própria sobrevivência usando sua astúcia e inteligência.

Mas esse é um livro sobre Kieran, um protagonista incrível, incansável, determinado e inspirador, que demonstra mais uma vez a minha tese de que personagens bem construídos são essenciais para prender o leitor a uma história.

E vamos para o livro final da trilogia!

A Fonte Âmbar (Athelgard #3)

Ana Lúcia Merege | 300 pgs, Kindle Edition, Draco 2016 | Lido de 12/04/22 a 14/04/22

"A ameaça de uma guerra mágica paira sobre Athelgard. Muitos magos preferem não se envolver, mas Kieran de Scyllix empunha suas espadas e parte para sua terra natal, decidido a derrotar o feiticeiro que acompanha o exército invasor. Por sua vez, a Mestra de Sagas Anna de Bryke continua a lutar pela liberdade das águias douradas, fazendo alianças

perigosas e chegando cada vez mais perto da verdade sobre o passado de Kieran.

A Fonte Âmbar fecha a trilogia de Ana Lúcia Merege, autora que já é referência nacional de literatura fantástica. Dessa vez, as vozes dos narradores de O Castelo das Águias e A Ilha dos Ossos se somam às de outros personagens, a quem a expectativa da guerra afeta de diferentes maneiras. Aprendizes da Escola de Artes Mágicas, nobres elfos, guerreiros, camponeses e até membros das tropas inimigas contribuem para trazer aos leitores uma história cheia de nuances e desafios inesperados.

Na conclusão da primeira série em Athelgard, a diferença entre o Bem e o Mal pode ser mais estreita do que o fio de uma lâmina.”

Um final espetacular para uma saga de fantasia deliciosa de se ler.

Em “A Fonte Âmbar”, Ana Merege fecha os arcos de seus dois protagonistas, Anna e Kieran, como foco dos livros anteriores no desenvolvimento desses personagens dando frutos na conclusão da saga.

Já com os dois protagonistas bem consolidados e um mundo bem delineado, novos pontos de vista são apresentados ao leitor nesse livro, que traz uma narrativa de guerra iminente.

Junto com essa trama, temos as progressivas revelações do passado misterioso de Kieran, deixando ainda mais claras suas motivações e os conflitos internos do personagem, à medida que ele e Ana seguem para sua terra natal de Scyllix.

E é Scyllix que toma grande parte do foco da narrativa, com a cidade quase se tornando um personagem em si, trabalhada através das relações de Kieran com seus parentes e os problemas políticos entre diversos grupos de interesse.

Anna retoma sua luta pelas águias guerreiras, e, junto com Kieran, se envolve com a questão do uso militar das propriedades mágicas da Fonte Âmbar, que pertence à família de Kieran.

O subtexto humanista, principalmente o esforço em prol de uma racionalidade na ação e o esforço dos protagonistas para manter uma conduta ética e não corromper suas próprias moralidades, presente principalmente no primeiro volume da série retorna com força nesse volume final, elevando a trama para além dos tropos costumeiros da fantasia medieval.

Outro ponto que gostei muito foi a revelação das motivações dos invasores e de seus magos sombrios, tornando a moralidade da narrativa mais cinzenta e complexa.

A parte final é sensacional, com confrontos bélicos e mágicos emocionantes, todos escritos na prosa cristalina e bem cuidada de Ana Merege, que dá prazer ao ler!

Uma trilogia maravilhosa e recomendadíssima!

Agora é ler todos os contos de Athelgard e torcer por uma trilogia nova!

A AUTORA – ANA LÚCIA MEREGE

Ana Merege é a autora de obras como Os Contos de Fadas: origens, história e permanência no mundo moderno (Editora Claridade), a trilogia Athelgard com O Castelo das Águias (Editora Draco), A Ilha dos Ossos (Editora Draco), A Fonte Âmbar (Editora Draco), Excalibur: Histórias de reis, magos e távolas redondas (Editora Draco), O Caçador (Editora Draco).

Ela também publicou obras de literatura infanto-juvenil como Anna e a Trilha Secreta (Editora Draco), O Tesouro dos Mares Gelados (Editora Draco/Projeto Pegaí)), Orlando e o Escudo da Coragem (Editora Draco) Pão e Arte (Editora Escrita Fina).

Ana também é responsável pela organização de coletâneas como Medieval : Contos de uma Era Fantástica (junto com Eduardo Kasse) (Editora Draco), Magos: Histórias de feiticeiros e mestres do oculto (Editora Draco), Contos Fantásticos de Avós Extraordinários (Editora Draco/Projeto Pegaí), Duendes – Contos sombrios de reinos invisíveis – organizadora (Editora Draco), Contos de Fadas Sombrios – organizadora (Editora Draco).

Intagram:
https://www.instagram.com/anamerege/

Facebook:
https://www.facebook.com/analucia.merege

Site do Universo do Castelo das Águias:
http://castelodasaguias.blogspot.com/

Livros de Ana Merege na Loja da Editora Draco:
https://editoradraco.com/produto-tag/ana-lucia-merege/

Newton Nitro

15/04/2022 - https://tionitroblog.wordpress.com/

CORDÉIS COLETIVOS GRATUITOS!

CORDEL ENCASTELADO #33 MMXXI

CORDÉIS MALUCOS BELEZA

Sandreilson Moreira da Fonseca
Alice Fernandes de Morais
Gorete Amorim
Francinilto Almeida
Cárlisson Galdino
Girleide A. de Lima

CORDEL ENCASTELADO #23 MMXX

ODE AO PALHAÇO

Francinilto Almeida
Girleide A. de Lima
Alice Fernandes de Morais
Cárlisson Galdino

CORDEL ENCASTELADO MMXX #22

Cárlisson Galdino
Alice Fernandes de Morais
Girleide A. de Lima
Ronaldo Oliveira
Gorete Amorim

Laura e os Antepassados

HTTP://WIKI.CORDEIS.COM/ENCASTELADO/START

Escreva Contos

Olá, contista!

Você já deve ter lido muitos contos interessantes por aí, contos que emocionam, que nos deixam ansiosos, de cabelo em pé e até nos faz querer ler de novo, e aqui você vai entender porque essas pequenas histórias são tão marcantes e porque você, escritor(a), deve começar por elas.

As **ideias** para escrever contos geralmente partem de eventos marcantes, o nome ou a aparência de um personagem. Muitos contos também nasceram de experiências vividas pelos próprios escritores, quem sabe você consiga escrever um conto baseado em algum evento que vivenciou?

Os contos ainda podem ser divididos em contos de fantasia, terror, romance, comédia, tragédia... você escolhe de acordo com o que gosta de escrever.

Como funciona um conto

Conto é uma narrativa breve, que geralmente contém um cenário, um conflito, pouquíssimos personagens, se passa no tempo presente, tem pouca descrição, narração sintetizada em poucas palavras, é mais direto ao ponto e

termina num momento de máximo impacto ou uma reviravolta inesperada.

Tem poucas páginas, para que assim o leitor possa ler de uma só vez, sem pausas ou interrupções, como sugere Edgar Allan Poe.

Contos costumam ter uma história em primeiro plano e outra em segundo plano, sendo que uma delas expõe um **fato** e, por trás dela, há outra história **mais profunda**. O leitor só capta essa outra história quando termina de ler e para para pensar um pouco a respeito dos elementos mais profundos dentro do texto. Use também metáforas e mostre apenas o que é importante.

Personagens

Conheça bem os personagens.

O protagonista precisa desejar algo e precisa também de um obstáculo. Coloque escolhas para ele fazer, quanto mais escolhas melhor, assim, mais complexo ele será. Para que esse personagem sofra mudanças ou se transforme, ele precisa ter perdas, cometer erros e falhas, isso o torna mais humano, mas essas falhas precisam de motivos.

Os personagens secundários devem ter características diferentes, mas que joguem a atenção sobre o protagonista. Precisa haver

algo de verdadeiro em cada um, contradições, isso causa empatia.

O antagonista, assim como o protagonista, precisa ser **complexo**.

INÍCIO

Para introduzir um conto escolha uma frase, ou mais que já entregam a trama.

Ex.: **Missa do Galo**, de Machado de Assis

> *"Nunca pude entender a conversação que tive com uma senhora, há muitos anos, contava eu dezessete, ela trinta. Era noite de Natal. Havendo ajustado com um vizinho irmos à missa do galo, preferi não dormir; combinei que eu iria acordá-lo à meia-noite".*

Lembre-se de apresentar o cenário, personagens, o objetivo (que você já deve ter em mente) e entregue uma promessa ao leitor. Ou seja, o início do conto precisa causar estranhamento, deixar algo pairando no ar, e partir para outra cena.

A apresentação do protagonista, o desejo que ele tem, o obstáculo (conflito) e onde e quando a história se passa, deve ser apresentado no decorrer do conto.

Arco de história

Também chamado de arco dramático, é usado no teatro e no cinema. O arco de história se baseia em: um ponto de partida, um clímax, uma mensagem passada ao leitor, uma transformação de mundo ou personagem, um ponto de chegada.

Escolha o arco dramático de acordo com o que quer escrever, aqui vão alguns:

- Ruína – história trágica, de vingança, com ênfase nas perdas e com um final pior.
- Redenção – há perdas e ganhos, com ênfase nos ganhos, deixa o leitor triste, mas com algo positivo.
- Jornada do herói (que você já deve conhecer) – o herói acaba aceitando sua jornada, com final feliz ou não.

Final

Tente fazer o final do conto ser inesquecível. O final envolve um dilema do protagonista, é imprevisível ou inevitável (todos tinham certeza que iria acontecer, mas não da forma como aconteceu), em seguida uma resposta a esse dilema, depois a resolução, como ficou o personagem e o mundo depois disso. O final ainda pode ser positivo, negativo ou irônico.

Contos para quem quer intensidade

Quem gosta de escrever histórias bem trabalhadas, mas não quer se estender muito opta por escrever contos. Eles também são muito indicados para escritores iniciantes, já que assim eles podem praticar e escrever cada vez melhor. Como são histórias breves e necessitam prender o leitor do mesmo jeito que um romance prende, o conto precisa ser intenso.

Escolha os personagens, trace as características psicológicas e físicas, trabalhe bastante na personalidade deles, uma mania, um jeito grosseiro de demonstrar que se importa com alguém, coisas peculiares. Lembrando que, mesmo se tratando de uma história curta, o protagonista e/ou os demais personagens, se houver, devem sofrer mudanças no decorrer da narrativa. Essas mudanças também podem ter influência do cenário, de outro personagem, de uma situação vivida ou coisas do cotidiano.

Lembre-se: os eventos de um conto devem acontecer em um período de tempo curto, pode ser em dias ou até minutos, mas precisa ser breve. Por isso é recomendado dois ou três personagens principais e uma localização.

Em seguida escolha um cenário, uma casa ou uma cidade ou um quarto ou uma rua. Descreva esse cenário de forma íntima, como se

realmente o conhecesse. Faça um apanhado de coisas que só quem conhece esse cenário vai saber, como a parede descascada atrás do criado mudo, a tábua que range quando alguém chega, a cidadezinha esquecida pelo resto do país ou a rua onde os vizinhos realizam missa nas sextas-feiras, a casa pintada de amarelo marfim. Tente descrever de um jeito único, buscando o que ninguém mais veria, mas não invente algo só para parecer que o narrador tem intimidade com o cenário, ele deve ser autêntico na descrição.

Você pode adicionar um elemento ao redor do qual a história gira. Esse elemento pode se apresentar de forma explícita no texto ou de forma implícita (obscura). Pode ser a coisa mais simples do mundo, mas deve trazer algum significado ao conto.

Sobre o número de páginas de um conto, alguns tem dez páginas, outros apenas uma, depende da história que quer contar, mas ainda encontramos hoje miniconto e microconto. O miniconto teria até 50 palavras, enquanto o microconto, semelhante ao outro, teria até 150 caracteres e com múltiplas interpretações.

Obs.: Alguns concursos de revistas e editoras costumam pedir contos de 4 páginas ou 8 páginas, depende das informações do edital.

Caso você queira publicar seus contos juntos, ou seja, como uma coleção de contos, damos a esse livro o nome de **Antologia**.

Edgar Allan Poe, autor e crítico literário, acreditava que um trabalho de qualidade é um trabalho breve e que se concentra em um efeito específico e único. Sendo assim, é um trabalho que o leitor deve ler de uma vez só para captar o todo da história.

Com seus poemas e contos macabros, Allan Poe se tornou um dos maiores nomes da literatura americana. Escreveu inclusive um ensaio intitulado **A filosofia da composição**, entre outros estudos, em que explica sobre os processos para se chegar ao resultado final de seus contos. Uma recomendação, então, a quem deseja se aprofundar nesses estudos para aperfeiçoar suas histórias.

Portanto, escritor(a), leia bons contos, procure observar o estilo do autor, a velocidade dos acontecimentos, os personagens, o cenário, e colocar em prática o que aprendeu a fim de desenvolver o seu próprio estilo.

Espero que tenha gostado do post.

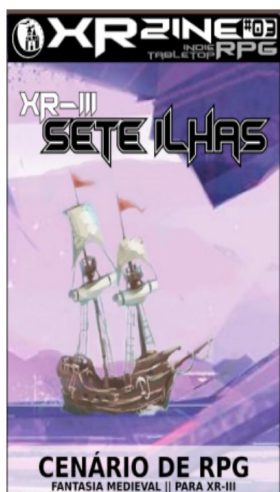
Até mais!

Gabriella Rebeca

24/11/2020 - https://f7paraescrever.wordpress.com/

XR-III - RPG DIFERENTE

XR-III é um sistema de RPG multimodo. São formas diferentes de se viver as mesmas aventuras.

XR Zine é a publicação principal de divulgação do XR-III. Modos (conjuntos de regras), microcenários e aditivos. Tudo prático e em diagramação de livreto A6!

HTTP://WIKI.CORDEIS.COM/XR3/START

A Igreja do Diabo
Machado de Assis
Publicado no Cyanzine em maio de 2022
#09
CYAN ZINE

A Igreja do Diabo

Machado de Assis

Capítulo 1: De Uma Ideia Mirifica

Conta um velho manuscrito beneditino que o Diabo, em certo dia, teve a ideia de fundar uma igreja. Embora os seus lucros fossem contínuos e grandes, sentia-se humilhado com o papel avulso que exercia desde séculos, sem organização, sem regras, sem cânones, sem ritual, sem nada. Vivia, por assim dizer, dos remanescentes divinos, dos descuidos e obséquios humanos. Nada fixo, nada regular. Por que não teria ele a sua igreja? Uma igreja do Diabo era o meio eficaz de combater as outras religiões, e destruí-las de uma vez.

— *Vá, pois, uma igreja*, concluiu ele. *Escritura contra Escritura, breviário contra breviário. Terei a minha missa, com vinho e pão à farta, as minhas predicas, bulas, novenas e todo o demais aparelho eclesiástico. O meu credo será o núcleo universal dos espíritos, a minha igreja uma tenda de Abraão. E depois, enquanto as outras religiões se combatem e se dividem, a minha igreja será única; não acharei diante de mim, nem Maomé, nem Lutero. Há muitos modos de afirmar; há só um de negar tudo.*

Dizendo isto, o Diabo sacudiu a cabeça e estendeu os braços, com um gesto magnífico e

varonil. Em seguida, lembrou-se de ir ter com Deus para comunicar-lhe a ideia, e desafiá-lo; levantou os olhos, acesos de ódio, ásperos de vingança, e disse consigo:

— *Vamos, é tempo. E rápido*, batendo as asas, com tal estrondo que abalou todas as províncias do abismo, arrancou da sombra para o infinito azul.

Capítulo 2: Entre Deus e o Diabo

Deus recolhia um ancião, quando o Diabo chegou ao céu. Os serafins que engrinaldavam o recém-chegado, detiveram-se logo, e o Diabo deixou-se estar à entrada com os olhos no Senhor.

— ***Que me queres tu?*** perguntou este.

— *Não venho pelo vosso servo Fausto*, respondeu o Diabo rindo, *mas por todos os Faustos do século e dos séculos.*

— ***Explica-te.***

— *Senhor, a explicação é fácil; mas permiti que vos diga: recolhei primeiro esse bom velho; dai-lhe o melhor lugar, mandai que as mais afinadas cítaras e alaúdes o recebam com os mais divinos coros...*

— ***Sabes o que ele fez?*** perguntou o Senhor, com os olhos cheios de doçura.

— *Não, mas provavelmente é dos últimos que virão ter convosco. Não tarda muito que o céu fique semelhante a uma casa vazia, por causa do preço, que é alto. Vou edificar uma hospedaria barata; em duas palavras, vou fundar uma igreja. Estou cansado da minha desorganização, do meu reinado casual e adventício. É tempo de obter a vitória final e completa. E então vim dizer-vos isto, com lealdade, para que me não acuseis de dissimulação... Boa ideia, não vos parece?*

— ***Vieste dizê-la, não legitimá-la***, advertiu o Senhor.

— *Tendes razão*, acudiu o Diabo; *mas o amor proprio gosta de ouvir o aplauso dos mestres. Verdade é que neste caso seria o aplauso de um mestre vencido, e uma tal exigência... Senhor, desço à terra; vou largar a minha pedra fundamental.*

— ***Vai.***

— *Quereis que venha anunciar-vos o remate da obra?*

— ***Não é preciso; basta que me digas desde já por que motivo, cansado há tanto da tua desorganização, só agora pensaste em fundar uma igreja?***

Diabo sorriu com certo ar de escarnio e triunfo. Tinha alguma ideia cruel no espírito, algum

reparo picante no alforge da memória, qualquer coisa que, nesse breve instante da eternidade, o fazia crer superior ao próprio Deus. Mas recolheu o riso, e disse:

— *Só agora concluí uma observação, começada desde alguns séculos, e é que as virtudes, filhas do céu, são em grande numero comparáveis a rainhas, cujo manto de veludo rematasse em franjas de algodão. Ora, eu proponho-me a puxá-las por essa franja, e trazê-las todas para minha igreja; atrás delas virão as de seda pura...*

— ***Velho retórico!*** murmurou o Senhor.

— *Olhai bem. Muitos corpos que ajoelham aos vossos pés, nos templos do mundo, trazem as anquinhas da sala e da rua, os rostos tingem-se do mesmo pó, os lenços cheiram aos mesmos cheiros, as pupilas centelham de curiosidade e devoção entre o livro santo e o bigode do pecado. Vede o ardor — a indifferença, ao menos —, com que esse cavalheiro põe em letras públicas os benefícios que liberalmente espalha, — ou sejam roupas ou botas, ou moedas, ou quaisquer dessas matérias necessárias à vida... Mas não quero parecer que me detenho em coisas miúdas; não falo, por exemplo, da placidês com que este juiz de irmandade, nas procissões, carrega*

piedosamente ao peito o vosso amor e uma comenda... Vou a negócios mais altos...

Nisto os serafins agitaram as asas pesadas de fastio e sono. Miguel e Gabriel fitaram no Senhor um olhar de súplica. Deus interrompeu o Diabo.

— ***Tu és vulgar, que é o pior que pode acontecer a um espírito da tua espécie***, replicou-lhe o Senhor. ***Tudo o que dizes ou digas está dito e redito pelos moralistas do mundo. É assunto gasto; e se não tens força, nem originalidade para renovar um assunto gasto, melhor é que te cales e te retires. Olha; todas as minhas legiões mostram no rosto os sinais vivos do tédio que lhes dás. Esse mesmo ancião parece enjoado; e sabes tu o que ele fez?***

— *Já vos disse que não.*

— ***Depois de uma vida honesta, teve uma morte sublime. Colhido em um naufrágio, ia salvar-se numa táboa; mas viu um casal de noivos, na flor da vida, que se debatiam já com a morte; deu-lhes a taboa de salvação e mergulhou na eternidade. Nenhum público: a água e o céu por cima. Onde achas aí a franja de algodão?***

— *Senhor, eu sou, como sabeis, o espírito que nega.*

— ***Negas esta morte?***

— *Nego tudo. A misantropia pode tomar aspecto de caridade; deixar a vida aos outros, para um misantropo, é realmente aborrecê-los…*

— ***Retórico e sutil!*** exclamou o Senhor. ***Vai, vai, funda a tua igreja; chama todas as virtudes, recolhe todas as franjas, convoca todos os homens… Mas, vai! vai!***

Debalde o Diabo tentou proferir alguma coisa mais. Deus impusera-lhe silêncio; os serafins, a um sinal divino, encheram o céu com as harmonias de seus cânticos. O Diabo sentiu, de repente, que se achava no ar; dobrou as azas, e, como um raio, caiu na terra.

Capítulo 3: A Boa Nova aos Homens

Uma vez na terra, o Diabo não perdeu um minuto. Deu-se pressa em enfiar a cogula beneditina, como habito de boa fama, e entrou a espalhar uma doutrina nova e extraordinária, com uma voz que reboava nas entranhas do século. Ele prometia aos seus discípulos e fiéis as delícias da terra, todas as glórias, os deleites mais íntimos. Confessava que era o Diabo; mas confessava-o para retificar a noção que os homens tinham dele e desmentir as historias que a seu respeito contavam as velhas beatas.

— *Sim, sou o Diabo*, repetia ele; *não o Diabo das noites sulfúreas, dos contos soníferos, terror das crianças, mas o Diabo verdadeiro e único, o próprio gênio da natureza, a que se deu aquele nome para arredá-lo do coração dos homens. Vede-me gentil e airoso. Sou o vosso verdadeiro pai. Vamos lá: tomai daquele nome, inventado para meu desdouro, fazei dele um troféu e um lábaro, e eu vos darei tudo, tudo, tudo, tudo, tudo, tudo...*

Era assim que falava, a princípio, para excitar o entusiasmo, espertar os indiferentes, congregar, em suma, as multidões ao pé de si. E elas vieram; e logo que vieram, o Diabo passou a definir a doutrina. A doutrina era a que podia ser na boca de um espirito de negação. Isso quanto à substância, porque, acerca da forma, era umas vezes sutil, outras cínica e deslavada.

Clamava ele que as virtudes aceitas deviam ser substituídas por outras, que eram as naturais e legítimas. A soberba, a luxúria, a preguiça foram reabilitadas, e assim também a avareza, que declarou não ser mais do que a mãe da economia, com a diferença que a mãe era robusta, e a filha uma esgalgada. A ira tinha a melhor defesa na existência de Homero; sem o furor de Aquiles, não haveria a Ilíada: *«Musa, canta a cólera de Aquiles, filho de Peleu...»* O mesmo disse da gula, que produziu as melhores

páginas de Rabelais, e muitos bons versos de Hissope; virtude tão superior, que ninguém se lembra das batalhas de Lúculo, mas das suas ceias; foi a gula que realmente o fez imortal. Mas, ainda pondo de lado essas razões de ordem literária ou histórica, para só mostrar o valor intrínseco daquela virtude, quem negaria que era muito melhor sentir na boca e no ventre os bons manjares, em grande cópia, do que os maus bocados, ou a saliva do jejum? Pela sua parte o Diabo prometia substituir a vinha do Senhor, expressão metafórica, pela vinha do Diabo, locução direta e verdadeira, pois não faltaria nunca aos seus com o fruto das mais belas cepas do mundo. Quanto á inveja, pregou friamente que era a virtude principal, origem de prosperidades infinitas; virtude preciosa, que chegava a suprir todas as outras, e ao próprio talento.

As turbas corriam atrás dele entusiasmadas. O Diabo incutia-lhes, a grandes golpes de eloquência, toda a nova ordem de coisas, trocando a noção delas, fazendo amar as perversas e detestar as sãs.

Nada mais curioso, por exemplo, do que a definição que ele dava da fraude. Chamava-lhe o braço esquerdo do homem; o braço direito era a força; e concluía: Muitos homens são canhotos, eis tudo. Ora, ele não exigia que

todos fossem canhotos; não era exclusivista. Que uns fossem canhotos, outros destros; aceitava a todos, menos os que não fossem nada. A demonstração, porém, mais rigorosa e profunda, foi a da venalidade. Um casuísta do tempo chegou a confessar que era um monumento de lógica. A venalidade, disse o Diabo, era o exercício de um direito superior a todos os direitos. Se tu podes vender a tua casa, o teu boi, o teu sapato, o teu chapéu, coisas que são tuas por uma razão jurídica e legal, mas que, em todo caso, estão fora de ti, como é que não podes vender a tua opinião, o teu voto, a tua palavra, a tua fé, coisas que são mais do que tuas, porque são a tua propria consciência, isto é, tu mesmo? Negá-lo é cair no absurdo e no contraditório. Pois não há mulheres que vendem os cabelos? não pode um homem vender uma parte do seu sangue para transfundí-lo a outro homem anêmico? e o sangue e os cabelos, partes físicas, terão um privilégio que se nega ao carácter, à porção moral do homem? Demonstrando assim o princípio, o Diabo não se demorou em expor as vantagens de ordem temporal ou pecuniária; depois, mostrou ainda que, à vista do preconceito social, conviria dissimular o exercício de um direito tão legitimo, o que era exercer ao mesmo tempo a venalidade e a hipocrisia, isto é, merecer duplicadamente.

E descia, e subia, examinava tudo, retificava tudo. Está claro que combateu o perdão das injúrias e outras máximas de brandura e cordialidade. Não proibiu formalmente a calúnia gratuita, mas induziu a exercê-la mediante retribuição, ou pecuniária, ou de outra espécie; nos casos, porém, em que ela fosse uma expansão imperiosa da força imaginativa, e nada mais, proibia receber nenhum salário, pois equivalia a fazer pagar a transpiração. Todas as formas de respeito foram condenadas por ele, como elementos possíveis de um certo decoro social e pessoal; salva, todavia, a única exceção do interesse. Mas essa mesma exceção foi logo eliminada, pela consideração de que o interesse, convertendo o respeito em simples adulação, era este o sentimento aplicado e não aquele.

Para rematar a obra, entendeu o Diabo que lhe cumpria cortar por toda a solidariedade humana. Com efeito, o amor do próximo era um obstáculo grave à nova instituição. Ele mostrou que essa regra era uma simples invenção de parasitas e negociantes insolváveis; não se devia dar ao próximo se não indiferença; em alguns casos, ódio ou despreso. Chegou mesmo à demonstração de que a noção de próximo era errada, e citava esta frase de um padre de Nápoles, aquele fino e letrado Galliani, que escrevia a uma das marquesas de antigo regímen: *«Leve à breca o próximo! Não há*

próximo!» A única hipótese em que ele permitia amar ao próximo era quando se tratasse de amar as damas alheias, porque essa espécie de amor tinha a particularidade de não ser outra coisa mais do que o amor do indivíduo a si mesmo. E como alguns discípulos achassem que uma tal explicação, por metafísica, escapava à compreensão das turbas, o Diabo recorreu a um apólogo:

— *Cem pessoas tomam ações de um banco, para as operações communs; mas cada acionista não cuida realmente se não nos seus dividendos: é o que acontece aos adúlteros.*

Este apólogo foi incluido no livro da sabedoria.

Capítulo 4: Franjas e Franjas

A previsão do Diabo verificou-se. Todas as virtudes cuja capa de veludo acabava em franja de algodão, uma vez puxadas pela franja, deitavam a capa às ortigas e vinham alistar-se na igreja nova. Atrás foram chegando as outras, e o tempo abençoou a instituição. A igreja fundara-se; a doutrina propagava-se; não havia uma região do globo que não a conhecesse, uma língua que não a traduzisse, uma que não a amasse. Diabo alçou brados de triunfo.

Um dia, porém, longos anos depois notou o Diabo que muitos dos seus fieis, às escondidas, praticavam as antigas virtudes. Não as

praticavam todas, nem integralmente, mas algumas, por partes, e, como digo, às ocultas. Certos glutões recolhiam-se a comer frugalmente três ou quatro vezes por ano, justamente em dias de preceito católico; muitos ávaros davam esmolas, à noite, ou nas ruas mal povoadas; vários dilapidadores do erário restituam-lhe pequenas quantias; os fraudulentos falavam, uma ou outra vez, com o coração nas mãos, mas com o mesmo rosto dissimulado, para fazer crer que estavam embaçando os outros.

A descoberta assombrou o Diabo. Meteu-se a conhecer mais diretamente e mal, e viu que lavrava muito. Alguns casos eram até incompreensíveis, como o de um droguista do Levante, que envenenara longamente uma geração inteira, e, com o produto das drogas socorria os filhos das vítimas. No Cairo achou um perfeito ladrão de camelos, que tapava a cara para ir às mesquitas. O Diabo deu com ele à entrada de uma, lançou-lhe em rosto o procedimento; ele negou, dizendo que ia ali roubar o camelo de um dragomano; roubou-o, com efeito, à vista do Diabo e foi dá-lo de presente a um muezim, que rezou por ele a Alá. O manuscrito beneditino cita muitas outras descobertas extraordinárias, entre elas esta, que desorientou completamente o Diabo. Um dos seus melhores apóstolos era um calabrês, varão

de cinquenta anos, insigne falsificador de documentos, que possuía uma bela casa na campanha romana, telas, estátuas, biblioteca, etc. Era a fraude em pessoa; chegava a meter-se na cama para não confessar que estava são. Pois esse homem, não só não furtava ao jogo, como ainda dava gratificações aos criados. Tendo angariado a amizade de um cônego, ia todas as semanas confessar-se com ele, numa capela solitária; e, conquanto não lhe desvendasse nenhuma das suas ações secretas, benzia-se duas vezes, ao ajoelhar-se, e ao levantar-se. Diabo mal pôde crer tamanha aleivosia. Mas não havia de duvidar; o caso era verdadeiro.

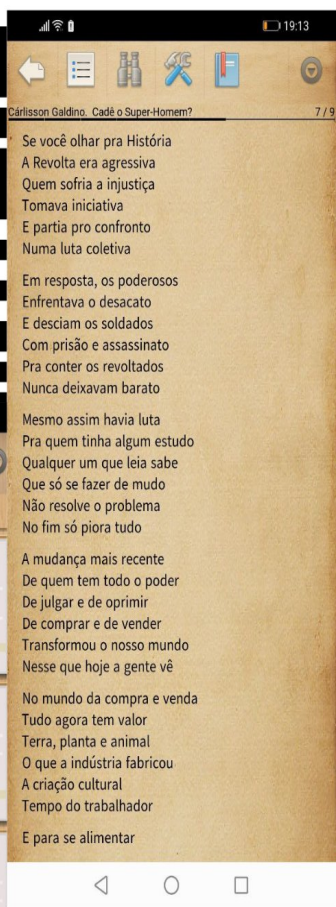
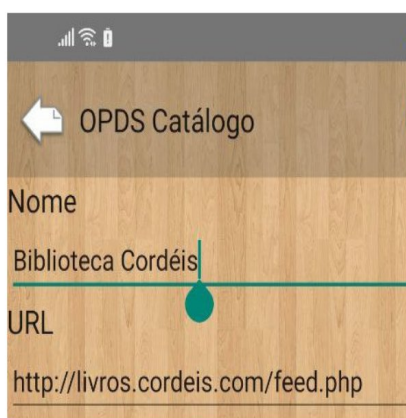
Não se deteve um instante. O pasmo não lhe deu tempo de reflectir, comparar e concluir do espetáculo presente alguma coisa análoga ao passado. Voou de novo ao céu, trêmulo de raiva, ancioso de conhecer a causa secreta de tão singular fenômeno. Deus ouviu-o com infinita complacência; não o interrompeu, não o repreendeu, não triunfou, sequer, daquella agonia satânica. Pôs os olhos nele, e disse-lhe:

— ***Que queres tu, meu pobre Diabo? As capas de algodão têm agora franjas de seda, como as de veludo tiveram franjas de algodão. Que queres tu? É a eterna contradição humana.*** FIM

UMA BIBLIOTECA DE EBOOKS GRATUITOS?

Biblioteca Cordéis é uma biblioteca de livros digitais disponibilizados gratuitamente! **São mais de 100** livros, incluindo novelas de aventura, contos, cordéis e materiais para RPG.

O melhor é que você pode acessá-la tanto através do seu navegador como navegar diretamente por seu conteúdo usando um leitor de livros digitais que suporte OPDS!

No **Cool Reader**, por exemplo, adicione Catálogo com essas informações e poderá navegar nos ebooks em EPUB.

HTTP://LIVROS.CORDEIS.COM

Artigos

Cine Suprresa!

Desenvolvi essa forma de escolher filmes para usar aqui em casa. O princípio é simples: cada participante escreve algumas sugestões. Joga-se um dado e assiste-se a sugestão sorteada! Enquanto as sugestões podem ser feitas com antecedência, o dado só é jogado na hora de assistir, por isso a surpresa.

Claro, tem algumas regrinhas para melhorar certas situações. Se alguém não gostar do filme sorteado pode cancelar o filme, mas terá que escolher uma de suas próprias sugestões para cancelar junto. Então se sorteia de novo.

Esse pequeno sistema foi pensado para usar um dado de 12 lados, que podem ser substituídos por um de 6 lados ou um baralho levemente modificado. Mas convenhamos, hoje há muitos roladores digitais para web e para celular. Um dado exótico não é mais um problema tão grande como era no passado.

O bom de usarmos um d12 é que isso torna fácil usar com 2, 3, 4 e 6 participantes. Sem contar que, se você tiver o kit de dados padrão de RPG, terá todos os dados necessários caso entrem nessa de ficar cancelando filme do outro.

Estou publicando as regras para quem quiser baixar e testar em casa. Por aqui tem sido uma experiência legal! Se quiser também, baixe lá da Biblioteca Cordéis e imprima.

Cine Surpresa

Método de escolha de filme para assistir em grupo. Utiliza 12 opções, de modo que funciona bem para 2, 3, 4, 6 e 12 participantes.

1. Definida a quantidade de participantes, preencha a tabela de participantes apropriada.
2. Define-se um canal para o último caso. Sugestão é que seja um dos canais da Pluto TV.
3. Cada participante preencherá na tabela de sugestões as suas indicações, que são as linhas relacionadas à sua linha de participante.
4. Uma vez com a tabela preenchida, faz-se o sorteio entre 12 opções. Caso todos aprovem o título sorteado, podem começar a assistir. :-)
5. Se alguém não gostar do título sorteado, pode cancelá-lo. Para isso deverá escolher uma sugestão sua para cancelar em conjunto com a que foi sorteada. Se não tiver mais sugestões suas não-canceladas, não pode cancelar o título sorteado.
6. Caso o título seja cancelado, é feito um novo sorteio. Se cair em um cancelado, sorteia-se novamente até que seja selecionada uma sugestão válida.
7. Caso todas as sugestões terminem canceladas, o grupo assiste o canal que foi combinado.

Sorteando o D12

Você pode utilizar um dado de 12 lados, conhecido como D12, ou pode usar uma das 2 opções:

1. 2 dados de 6 lados diferentes, escolhendo-se um deles para ser o primeiro e o outro para o segundo; ou 1 dado de 6 lados rolado duas vezes.
2. Um baralho sem coringas e sem reis (K), considerando A como 1, J como 11 e Q como 12.

Participantes

☐	2 Participantes
♠ ♣	
♥ ♦	

☐	4 Participantes
♠	
♥	
♣	
♦	

☐	12 Participantes
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

☐ 123456-	3 Participantes
12	
34	
56	

☐ 123456-	6 Participantes
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Canal

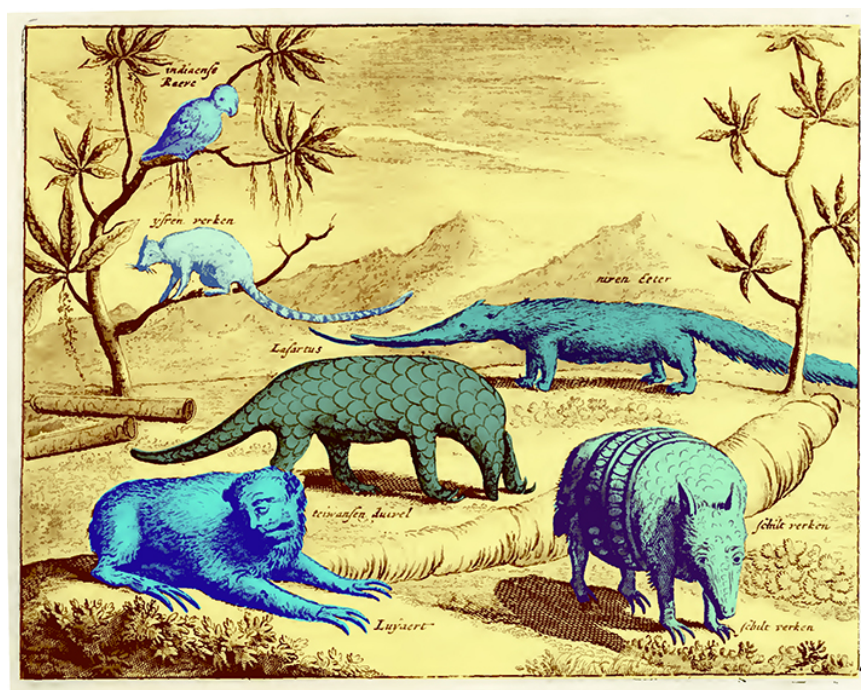
Caso nenhum título seja escolhido:

Escolhido (X)	Canal	Serviço
☐		
☐	Cine Sucessos (52)	http://pluto.tv/
☐	Filmes Nacionais (81)	http://pluto.tv/
☐	Cine Clássicos (85)	http://pluto.tv/
☐	Cine Família (87)	http://pluto.tv/

Títulos

1d12	2d6	Naipe	Título	Stream
1	123-1	♠		
2	123-2	♥		
3	123-3	♣		
4	123-4	♦		
5	123-5	♠		
6	123-6	♥		
7	456-1	♣		
8	456-2	♦		
9	456-3	♠		
10	456-4	♥		
11	456-5	♣		
12	456-6	♦		

Cárlisson Galdino

10/04/2022 – http://blog.cordeis.com/

Em 1934 Affonso de E. Taunay publicou o livro Zoologia fantástica do Brasil (séculos XVI e XVII), uma "exposição de crendices zoológicas", segundo ele mesmo. Apesar do título e do eventual monstro na capa, o Brasil é abordado apenas na segunda metade do curto livro, e a zoologia fantástica abrange todos os registros da fauna feitos por cronistas e viajantes europeus no país, e não só seres mitológicos. Superada essa frustração inicial, o trabalho de pesquisa de Taunay se mostra bastante valioso pelo histórico que ele descreve da zoologia desde os textos gregos, passando pelos bestiários medievais, seres fantásticos dos povos ameríndios, até chegar às publicações quinhentistas sobre o Brasil recém colonizado. A

partir desse panorama sucinto mas bem amplo, o leitor pode ter uma noção do conteúdo e do contexto em que estavam inseridas as primeiras imagens do Brasil que chegaram à Europa.

Um ano depois Taunay publicou o ensaio "Monstros e monstrengos do Brasil: ensaio sobre a zoologia fantástica brasileira nos séculos XVII e XVIII" complementando o Zoologia fantástica; esse sim inteiramente dedicado aos relatos sobre o Brasil. Nos dois textos predomina um certo tom de bom humor enquanto ele cita os textos escritos pelo menos dois séculos antes, enchendo as citações de exclamações, meio surpreso e risonho. As descrições às vezes amalucadas e inverossímeis que ele transcreve parecem ser colocadas como resultado mais de ignorância e ingenuidade generalizadas dos escritores do passado do que questões culturais complexas que vão desde o entendimento da ciência e da natureza na Europa renascentista até os pretextos políticos existentes no retrato de uma terra fantástica.

No contexto de uma colônia de exploração como o caso do Brasil, relatos sobre os recursos naturais abundantes e completamente novos eram bem-vindos na Europa, não só pela curiosidade mas porque acabavam atraindo colonos ao país. Assim, as doses de ficção nos textos eram convenientes tanto para os fins econômicos quanto para saciar o público

interessado nas novidades do exterior exótico. A produção dos seres fantásticos às vezes era até inevitável, por conta das ilustrações em gravura de publicações mais sofisticadas serem feitas muitas vezes por artistas e técnicos que não tinham acompanhado as viagens e dispunham apenas dos textos, do repertório pessoal e de noções de natureza ainda pouco empíricas para produzirem suas imagens, resultando em figuras um tanto estranhas, como aranhas e besouros com rosto humano.

A pesquisadora Maria Elice Brzezinski Prestes escreve em **A investigação da natureza no Brasil colônia** sobre como a abordagem da ciência existente durante o Renascimento (aproximadamente séculos XIV – XVI) aparece nas descrições do Brasil e como ela se diferencia do empirismo. Com as descrições Renascentistas, sobretudo aquelas tratando de animais que hoje conhecemos bem, descobre-se mais sobre a cultura dos autores e suas intenções do que sobre a fauna brasileira.

"Será ao longo do século XVIII, principalmente, que a História Natural formulará e postulará o inventário minucioso e exaustivo dos seres vivos como um procedimento padrão a ser seguido. No Renascimento, a atenção que se pretende dar à natureza é movida por um interesse distinto: "Importa conhecer a ordem universal que relaciona todos e cada um dos seres e

acontecimentos criados. (...) Assim, as enciclopédias de animais do Renascimento não se pretendem amplas nem completas. Os relatos da natureza do Novo Mundo são pouco extensos porque o interesse está centrado não na enumeração completa, mas na procura de significados ocultos."

Saltam aos olhos essas diferenças quando se compara publicações de missionários e cronistas portugueses e franceses do final dos 1500 com os naturalistas holandeses trazidos por Nassau durante a invasão holandesa (1630-1654), por exemplo, que são as mais extensas e ricas em imagens. Talvez o leitor brasileiro de hoje compartilhe com o leitor europeu de então o estranhamento diante de imagens que se aproximam daquilo que é familiar, mas que não coincidem totalmente com a realidade conhecida, principalmente porque também, ao menos no contexto urbano, só conhecemos os animais segundo descrições e imagens.

Trechos de Descrições e Iconografia presentes no acervo da BBM e na Biblioteca Digital

Ipupiara

Criatura fantástica mais frequente nas crônicas do Brasil colonial. Aparece em praticamente todos os textos seiscentistas sobre a fauna, sendo citado por falas de índios e brasileiros que

o temem muito e até confirmam mortes por ataques do animal.

> *"Estes homens marinhos se chamam na língua Igpupiára; têm-lhe os naturais tão grande medo que só de cuidarem nele morrem muitos, e nenhum que o vê escapa; alguns morreram já, e perguntando-lhes a causa, diziam que tinham visto este monstro; parecem-se com homens propriamente de boa estatura, mas têm os olhos muito encovados. As fêmeas parecem mulheres, têm cabelos compridos, e são formosas; acham-se estes monstros nas barras dos rios doces. Em Jagoaripe, sete ou oito léguas da Bahia, se têm achado muitos; em o ano, de oitenta e dois indo um índio pescar, foi perseguido de um, e acolhendo-se em sua jangada o contou ao senhor; o senhor para animar o índio quis ir ver o monstro, e estando descuidado por uma mão fora da canôa, pegou dele, e o levou sem mais aparecer, e no mesmo ano morreu outro índio de Francisco Lourenço Caeiro. Em Porto Seguro se vêeem alguns, e já têm morto alguns índios. O modo que têm em matar é: abraçam-se com a*

pessoa tão fortemente beijando-a, e apertando-a consigo que a deixam feita toda em pedaços, ficando inteira, e como a sentem morta dão alguns gemidos como de sentimento, e largando-a fogem; e se levam alguns comem-lhe somente os olhos, narizes e pontas dos dedos dos pés e mão, e as genitálias, e assim os acham de ordinário pelas praias com estas coisas menos." Fernão Cardim, Tratados da terra e gente do Brasil ,1583 – 1601

Mais sobre Cardim: https://www.bbm.usp.br/node/98

"Crê-se que matam os homens, apertando-os com seu abraço, não de propósito, mas por afeto. Os cadáveres lançados à costa ficam mutilados nos olhos, no nariz e nas pontas dos dedos, tornando-se verossímil que fiquem assim com a sucção e mordedura desses monstros" Gaspar Barléu, História dos feitos recentemente praticados durante oito anos no Brasil, 1647

Mais sobre Barleus: https://www.bbm.usp.br/node/97

Preguiça

A preguiça já teve um post dedicado à ela no blog da BBM.com trechos de Jean de Léry, André Thevet e Gabriel Soares de Sousa. É citada em todos as crônicas ou relatos de naturalistas que falam minimamente da fauna brasileira

> *"(…) sua locomoção extremamente vagarosa, pois em quinze dias percorre preguiça, apenas a distância de uma pedrada. Tem o tamanho de uma raposa mediana e o comprimento de pouco mais de um pé, a contar do pescoço (que não excede de três dedos de comprimento) até a cauda. Os membros dianteiros têm sete dedos de comprimento até as patas, mas os posteriores têm aproximadamente seis. A cabeça, arredondada, tem três dedos de diâmetro mais ou menos. A boca, que está sempre espumando, é redonda e pequena, e seus dentes não são grandes nem agudos."*
> Gaspar Barléu, História dos feitos recentemente praticados durante oito anos no Brasil, 1647

Camorim

"Brandonio: (…) Camorim é um peixe pequeno a que chamam peixe pedra, por ter outra dentro na cabeça em lugar de miolos; e por muito sadio

é assaz estimado por doentes, com se pescarem em grande quantidade.

Alviano: Nunca ouvi dizer de fera, ave, nem peixe, que tivesse dentro na cabeça pedra em vez de miolo. ” Ambrosio Fernandes Brandão, Diálogo das grandezas do Brasil, 1618

Jiboia

> *“A Gauçú ou Gibóia é sem dúvida a maior de todas as serpentes, atingindo, alguns espécimenes, 18, 24 e mesmo 30 pés de comprimento e a grossura de um tronco de homem, ao meio. Os portugueses chamam-na Cobra-de-Veado por ser capaz de engolir um corço inteiro ou mesmo um veado, pois, conquanto a garganta seja estreita, o ventre é bastante grande. Após ter devorado presa de tão grandes proporções, a cobra cai num estado letárgico em que facilmente se deixa capturar. Lembro-me de ter visto uma perto de Paraíba, que media 30 pés de comprimento e tinha a grossura de um barril. Os negros viram-na engolir um cabrito. Enviaram-se, então, mosqueteiros que abateram o monstro e arrancaram-lhe o cabrito do ventre. (…) Às vezes atira-se de*

uma árvore sobre o viajante, em cujo corpo se enrola, procurando vencê-lo pela asfixia, valendo-se, para isso, da cauda."

Johan Nieuhof, Memorável viagem marítima e terrestre ao Brasil, 1682

Capivara

"Nos rios de água doce e nas lagoas também se criam muitos porcos, a que os índios chamam capivaras, que não são tamanhos como os porcos-do-mato; os quais têm pouco cabelo e a cor cinzenta, e o rabo como os outros; e não têm na boca mais que dois dentes grandes, ambos debaixo, na dianteira, que são do comprimento e grossura de um dedo; e cada um é fendido pelo meio e fica de duas peças; e têm mais outros dois queixais, todos no queixo de baixo, que no de cima não têm nada; os quais parem e criam os filhos debaixo da água, onde tomam peixinhos e camarões que comem; também comem erva ao longo da água, de onde saem em terra, e fazem muito dano nos canaviais de açúcar e roças que estão perto da água, onde matam em armadilhas;

cuja carne é mole, e o toucinho pegajoso; mas salpresa é boa de toda a maneira, mas carregada para quem não tem saúde." Gabriel Soares de Sousa, Tratado descritivo do brasil, 1587

Mais sobre o livro: https://www.bbm.usp.br/node/96

Cris Ambrosio
05/02/2018 - https://blog.bbm.usp.br/

wiki.cordeis.com

Um método para gerar senhas seguras e fáceis de lembrar!

Vários universos de nomes para quem precisa nomear conjuntos

Tudo sobre o sistema de RPG Multimodo XR-III

Tudo sobre o projeto Cordel Encastelado (incluindo as edições)

Cordelaria Castelo do Tempo e produções

Tudo sobre o projeto CyanZine Incluindo os episódios antigos e os novos!

Visite a base de conhecimento

wiki.cordeis.com

Regulação das plataformas digitais é necessidade democrática

A recusa, na última quarta-feira, 06/04, da tramitação em regime de urgência do Projeto de Lei 2630/2020, que institui a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet, pode ter consequências objetivas no tratamento, pelo Estado brasileiro, de um fenômeno — a disseminação massiva de conteúdos de desinformação — que tem fragilizado cotidianamente a democracia no país.

Vale registrar, de início, que o processo legislativo compreende a sucessão de etapas e o regime de tramitação determina a ordem em que os projetos serão apreciados. Assim, a aprovação da urgência faz com que a matéria entre em discussão na sessão imediata, ocupando o primeiro lugar na Ordem do Dia (art. 157 do Regimento Interno da Câmara). Desse modo, ao não ser apreciado em regime de urgência, o PL 2630 segue sem indicação de quando será discutido e votado pela Câmara dos Deputados.

Mas por que precisamos de uma lei, como o PL 2630, para regular as plataformas digitais e

estabelecer mecanismos sobre a circulação de desinformação? Esta é uma pergunta que envolve diversos pontos. Fixaremos, aqui, alguns.

1. Regulação não é Censura. Como defendido por Stroppa (2022), no livro Plataformas digitais e moderação de conteúdos: por uma regulação democrática, é necessário compreender que a Constituição Federal de 1988 fixa como ponto de partida a exigência de um modelo de regulação que vá além da autorregulação promovida pelas plataformas digitais. Em outras palavras, o Brasil vincula-se à determinação de uma regulação jurídica estatal, não se conformando com a já praticada pelas plataformas (auto regulação), que vêm decidindo, a partir de seus 'termos de uso e suas diretrizes", o que circula e o que não circula, sem transparência e obediência a parâmetros de devido processo legal.
2. Ao regular pontos que impactam a moderação de conteúdos feita pelas plataformas digitais que tenham mais de 10 milhões de usuários registrados e que

exerçam atividade de forma organizada, o Estado Brasileiro busca atribuir consequências jurídicas às atitudes por elas tomadas em um contexto de posições extremamente assimétricas (usuários x plataformas) e, em decorrência, permitir o "empoderamento" dos usuários que passam a ter, de forma explícita, direitos que são incompatíveis com a opacidade atual das filtragens, bloqueios, impulsionamentos, remoções que vêm sendo feitas pelas plataformas que adotam a moderação de conteúdos.

3. Ao impor que as plataformas a) vedem o funcionamento de contas automatizadas não identificadas como tal ao usuário ou aos provedores de redes sociais e serviços de mensageria instantânea; b) identifiquem todos os conteúdos impulsionados e publicitários cuja distribuição tenha sido realizada mediante pagamento ao provedor, bem como os conteúdos referentes às contas automatizadas; e c) confiram acesso e tratamento não discriminatório a usuários, o PL 2630 não interfere nos conteúdos. O que está sendo proposto é o estabelecimento de determinações jurídicas que devem ser

implementadas na arquitetura tecnológica das plataformas para afastar o que é abusivo no exercício atual do poder que assumiram na configuração do espaço público.

4. O argumento da possibilidade de escolha é falacioso e o caráter voluntário do consentimento dos usuários aos termos de uso é fragilizado. As indicações de que os usuários têm liberdade para "não aceitarem os termos e condições de uso" e utilizarem outra plataforma, torna-se falacioso diante do gigantismo e da importância que as grandes plataformas digitais, como Google e o Facebook, exercem. Se não "estivermos nestas plataformas" para onde iremos? Como nos fazermos ouvidos e visíveis neste ambiente digital se não nos submetermos a estas plataformas?

   Como expresso por Wolfgang Hoffmann-Riem, no texto Autorregulação, autorregulamentação e autorregulamentação regulamentada no contexto digital, as eventuais alternativas apresentadas às plataformas que dominam o espaço digital ficam muito aquém na amplitude e na qualidade das experiências

promovidas pelas empresas dominantes no mercado e, consequentemente, as pessoas se isolariam comunicacionalmente se não usassem esses serviços.

5. A liberdade de expressão, de informação e de comunicação são direitos fundamentais que exigem que o Estado fixe parâmetros a serem observados pelas plataformas que, devido ao seu porte, abrangência, tratamento gigante de dados pessoais e captura de audiência, se tornaram verdadeiros espaços públicos onde as pessoas acessam às notícias, acontecimentos e formam a sua opinião.

Feitas estas considerações, compreendemos que a edição de uma legislação como o PL 2630/20 constitui uma resposta do Estado Democrático Brasileiro para assegurar os direitos fundamentais da população, que são essenciais para a segurança jurídica do país e para o regime democrático.

Ao mesmo tempo em que se deve seguir reivindicando a votação do PL 2630, é preciso ampliar a discussão sobre a relação entre cidadania e comunicação, partindo do princípio de que os usuários e usuárias das plataformas

digitais são titulares de direitos fundamentais e não meros consumidores do que vem sendo a eles ofertados pelas plataformas que dominam o espaço digital em todo o mundo.

Tatiana Stroppa e Paulo Victor Melo
12/04/2022 - https://www.observatoriodaimprensa.com.br/

CyanZine – Como Participar?

A princípio haverá limitação para a criação do CyanZine. Todos podem participar, mas fica a critério do editor escolher o que entra e o que fica fora de cada edição. Os gêneros de preferência são os relacionados aos 3 temas centrais da publicação: Literatura de Cordel, RPG e Ficção Especulativa (fantasia, ficção científica, terror, etc).

- **12 textos**: a princípio esta será a quantidade máxima de textos, entre cordéis, artigos, contos e etc. Eventualmente esse limite pode ser ajustado para mais ou para menos.
- **4 mil palavras**: cada texto deverá ter no máximo este tamanho. Isso porque pretendo fazer revisão de todo o conteúdo e textos muito longos podem dificultar ou, em certo grau, até mesmo inviabilizar a publicação.

É possível que sejam criadas novas sessões e colunas a depender de comprometimento de colaboradores ou entidades parceiras. Dependendo do grau de parceria, a edição de uma sessão inteira pode sair de minha responsabilidade (ficando a de diagramar), aumentando a quantidade de conteúdo a publicar.

Para participar, é preciso mandar um e-mail para cordeis@yandex.com com o seguinte:

- **Assunto**: "Cyanzine" e a sessão pretendida. Isso é opcional, para o caso de você já ter uma sessão em mente.
- **Anexo**: O texto deverá ser enviado como anexo em formato ODT ou DOCX.
- **Conteúdo**: Eu afirmo a autoria e autorizo a publicação do texto <TÍTULO> na revista digital gratuita CyanZine sob licença Creative Commons – Atribuição – Uso Não Comercial – Compartilha Igual. Declaro também ser detentor dos direitos necessários para tal. É preciso ter este texto (ou equivalente) no conteúdo da mensagem.
- **Anexos adicionais**: arquivo ODT ou DOCX com minibiografia e arquivo com foto. Opcional.

O último dia para envio de material será o dia 15 do mês anterior da publicação. O que não for aceito/aproveitado em uma edição pode vir a ser publicado em edições posteriores. Não há necessidade de o texto ser inédito. Não há qualquer remuneração prevista para o autor.